

## JURNAL MERPATI

Media Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat Politeknik Pos Indonesia  
<https://ejournal.poltekpos.ac.id/index.php/merpati>

---

### PROGRAM RUMAH BELAJAR DI MASA PANDEMI *COVID-19* UNTUK ANAK KETERBELAKANGAN EKONOMI DAN MENTAL SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KUALITAS SUMBER DAYA MANUSIA

Nur Hidayati<sup>1</sup>, Umu Azizah<sup>2</sup>, Riza Adi Kurniawan<sup>3</sup>, Yohanes Indra Riskajaya<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Teknik Kimia, Universitas Internasional Semen Indonesia, Kompleks PT. SemenIndonesia (Persero) Tbk, Jl. Veteran, Kb. Dalem, Sidomoro, Kebomas, Gresik Regency, Jawa Timur 61122 Gresik, Indonesia

<sup>2</sup>Jurusan Teknik Kimia, Universitas Internasional Semen Indonesia, Kompleks PT. SemenIndonesia (Persero) Tbk, Jl. Veteran, Kb. Dalem, Sidomoro, Kebomas, Gresik Regency, Jawa Timur 61122 Gresik, Indonesia

<sup>3</sup>Jurusan Informatika, Universitas Internasional Semen Indonesia, Kompleks PT. SemenIndonesia (Persero) Tbk, Jl. Veteran, Kb. Dalem, Sidomoro, Kebomas, Gresik Regency, Jawa Timur 61122 Gresik, Indonesia

<sup>4</sup>Dosen Pembimbing Lapangan, Universitas Internasional Semen Indonesia, Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk, Jl. Veteran, Kb. Dalem, Sidomoro, Kebomas, Gresik Regency, Jawa Timur 61122 Gresik, Indonesia

<sup>4</sup>Nur.hidayati18@student.uisi.ac.id

#### ABSTRAK

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan utama sebagai dasar pembangunan atau pembentukan bangsa, sehingga sangatlah penting pendidikan diberikan sejak usia dini. Saat ini anak yang menempuh pendidikan di Indonesia masih sangat minim dibuktikan dengan jumlah anak yang putus sekolah dari 34 provinsi di Indonesia masih berada di kisaran 4,5 juta anak. Faktor yang menyebabkan putusnya anak sekolah di Indonesia salah satunya adalah pemerintah daerah masih kurang berkomitmen dalam mendukung program pendidikan nasional dan juga faktor lainnya. Berdasarkan faktor diatas pemerintah memiliki upaya untuk menanggulangi anak yang tidak bersekolah adalah dengan membantu memperkuat program “Sekolah Satu Atap”. Selain itu kami juga mendukung upaya pemerintah dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengadakan “Program Rumah Belajar” yang ditujukan kepada anak yang tidak bersekolah dengan tujuan untuk meminimalkan peran negara pada bidang pendidikan yaitu mengurangi jumlah anak yang masih buta dengan huruf dan angka, yang tidak mengerti membaca dan menulis ataupun berhitung. Sistem pembelajaran yang digunakan pada program rumah belajar yaitu menggunakan sistem pembelajaran non- digital dan digital, dimana sistem pembelajaran digital dikemas dengan *games* interaktif yang menggunakan media berbasis teknologi yaitu aplikasi zoho form dan google formulir. Hasil program rumah belajar ini anak – anak dapat membaca maupun berhitung dan juga mengerti sedikit mengenai teknologi. Dimana persentase pengetahuan setelah dilakukannya pembelajaran yaitu mewarnai 50%, menulis 33%, membaca 8%, dan berhitung 21%.

**Kata Kunci:** Belajar, Pendidikan, Sekolah.

## ABSTRACT

*Education is a major need as a basis for national development or formation, so it is very important that education is given from an early age. Currently, the number of children who have studied in Indonesia is still very minimal, as evidenced by the number of children who have dropped out of school from 34 provinces in Indonesia, which is still around 4.5 million. One of the factors that led to dropping out of school children in Indonesia was that the local government was still less committed to supporting the national education program and other factors. Based on the above factors, the government has made efforts to tackle children who are not in school by helping to strengthen the "One Roof School" program. In addition, we also support the government's efforts to overcome this problem, namely by holding a "Learning House Program" aimed at children who do not attend school with the aim of minimizing the role of the state in the education sector, namely reducing the number of children who are still illiterate with letters and numbers, who do not understand read and write or count. The learning system used in the learning house program uses non-digital and digital learning systems, where the digital learning system is packaged with interactive games using technology-based media, namely the zoho form application and google form. The result of this learning house program children can read and count and also understand a little about technology. Where the percentage of knowledge after learning is coloring 50%, writing 33%, reading 8%, and counting 21%.*

**Keywords:** *Learning, Education, School.*

### I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan utama sebagai dasar pembangunan atau pembentukan bangsa, sehingga sangatlah penting pendidikan diberikan sejak usia dini. Anak merupakan sumber daya manusia yang sangat berharga untuk kedepannya. Maka dari itu, anak memerlukan hak-hak yang harus didapatkan, salah satunya adalah hak untuk mendapatkan pendidikan. Pendidikan dapat berupa formal maupun non-formal, karena pendidikan menjadikan pola pikir anak dan pola sikap pada anak akan terdidik dan begitupun sebaliknya, jika anak tidak terdidik maka pola sikap dan pola pikir anak juga tidak terdidik secara baik. Pendidikan formal adalah kegiatan yang sistematis, berstruktur, bertingkat, berjenjang, dimulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Di Indonesia Pendidikan formal wajib belajar harus ditempuh hingga 12 tahun yakni dimulai dari Pendidikan sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah keatas (SMA) (KEMENDIKBUD, 2019). Tujuan penerapan wajib belajar ini guna mencegah anak bangsa dari kemungkinan untuk putus sekolah dan memberikan pendidikan atau wawasan yang cukup untuk memasuki dunia kerja. Pendidikan non-formal adalah setiap kegiatan terorganisasi dan sistematis, di luar sistem persekolahan yang mapan, dilakukan secara mandiri atau merupakan bagian penting dari kegiatan yang luas, yang sengaja untuk melayani anak bangsa tertentu di dalam mencapai tujuan belajarnya. Adapun beberapa manfaat pendidikan adalah untuk meningkatkan dan memberikan ilmu pengetahuan agar generasi muda tidak ketinggalan zaman serta menciptakan generasi penerus bangsa yang unggul dan cerdas di berbagai bidang.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 yang berisi penegasan muatan pendidikan, bahwa

pendidikan dilaksanakan secara sadar dan terencana, terdapat suasana belajar dan proses pembelajaran yang dimana dilaksanakan untuk meningkatkan potensi dari peserta didik serta kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan (Prayitno, 2003). Dimana untuk meningkatkan potensi dari peserta didik yaitu dengan pemberian materi dasar terlebih dahulu seperti membaca, menulis, dan berhitung (KEMENDIKBUD, 2019).

Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan kemajuan zaman. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksana pendidikan di lapangan, mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa kualitas pendidikan Indonesia lebih baik.

Pendidikan di Indonesia saat ini masih dibutuhkan banyak perbaikan, dikarenakan mutunya masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari laporan *Programme for International Student Assessment (PISA)* bahwa Indonesia masih mendapat rapor merah pada bulan Desember 2019 (Bisnis.com). Faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah salah satunya pemerintah daerah masih kurang berkomitmen dalam mendukung program pendidikan nasional. Seperti memberikan Bantuan Operasional Sekolah (BOS) untuk memajukan dunia pendidikan dan sertifikasi guru untuk meningkatkan kesejahteraan dan kualitas guru. Anak yang mempunyai masalah keterbelakangan ekonomi maupun mental sebagian besar terdampak dengan hal ini, sehingga jumlah anak yang tidak bersekolah akan meningkat tiap tahunnya. Total angka anak tidak bersekolah dari 34 provinsi di Indonesia masih berada di kisaran 4,5 juta anak. Dari data Tim Nasional Percepatan Penanggulangan Kemiskinan (TNP3K), jumlah anak usia 7- 12 tahun di Indonesia yang tidak bersekolah berada di angka 1.228.792 anak. Untuk kategori usia 13-15 tahun berjumlah 936.674 anak, sementara usia 16-18 tahun, sebanyak 2.420.866 anak. Dari tidak sekolahnya anak di Indonesia sebagian besar tidak mengetahui huruf dan angka (Tempo.co).

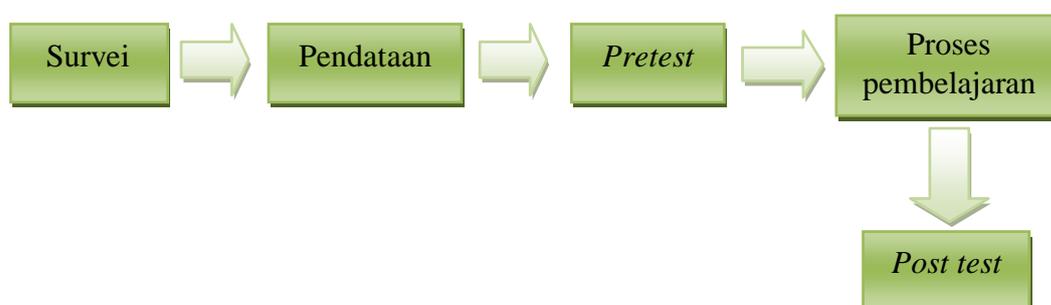
Selain dari faktor tersebut, saat ini dunia sedang dilanda bencana besar yang merugikan. Bencana tersebut berupa Virus SARS-CoV-2 yang dimana virus tersebut ini tidak hanya melanda di Indonesia tetapi hampir seluruh dunia. Virus ini pertama kali ditemukan di Wuhan, China pada akhir tahun 2019 (Yuliana, 2020). Mengacu data dari Kementerian Kesehatan (KEMENKES) Republik Indonesia pada tanggal 21 September 2020 menunjukkan pasien positif virus Corona adalah 244.676 jiwa dengan total kematian sebanyak 9.553 jiwa (KEMENKES, 2020). Sedangkan di Jawa Timur terdapat 40.372 jiwa yang terkonfirmasi positif dengan total kematian 2.942 jiwa. Dari data satu minggu terakhir terjadi penurunan kasus, namun hal tersebut tidak menutup kemungkinan akan terjadi peningkatan kasus selama masa pandemi belum berakhir. Munculnya virus tersebut berdampak pada beberapa bidang, mulai dari bidang kesehatan hingga bidang ekonomi dan pendidikan. Sehingga dari dampak yang muncul menyebabkan anak putus sekolah di Indonesia semakin meningkat.

Kedua faktor yang melatarbelakangi anak tidak sekolah tersebut dari pemerintah maupun pandemi Covid-19 mempunyai dampak yang sama, sehingga menyebabkan

sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas akan berkurang. Namun, dengan adanya penurunan sumber daya manusia yang berkualitas maka akan menyebabkan bertambahnya tingkat kenakalan anak dan kejahatan anak, kurangnya wawasan atau pengetahuan pada anak sehingga berpotensi gangguan di Indonesia juga bertambah.

Kegiatan PKM ini bertempat di Desa Tritunggal Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan, Provinsi Jawa Timur.

## II. Metode Pelaksanaan



**Gambar 1.** Metode Pelaksanaan Program Rumah Belajar

Survei dilakukan untuk mengetahui jumlah anak yang tidak bersekolah pada Desa Tritunggal, dan selanjutnya dilakukan pendataan melalui pengisian formulir kuisioner yang telah disetujui oleh orang tua dari masing-masing anak untuk mengikuti program rumah belajar. Dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan dari peserta rumah belajar sebagai persiapan materi yang akan diberikan pada saat program rumah belajar berjalan. Pembelajaran pada rumah belajar dilakukan pada hari senin – sabtu dan waktu pembelajaran kurang lebih satu jam, yang dimana waktu satu jam setiap harinya menyesuaikan dari aktivitas peserta rumah belajar. Menurut Kemendikbud konsep pendidikan diusia dini adalah mengenalkan kepada anak-anak bagaimana belajar sambil bermain, kemudian belajar sambil dikolaborasikan bagaimana cara menemukan kreativitas membaca, menulis, mewarnai dan berhitung (KEMENDIKBUD, 2019). Materi dasar tersebut diaplikasikan karena sesuai dari hasil survei kemampuan dasar yang belum dikuasai peserta yang mengikuti rumah belajar. Sistem pembelajaran yang digunakan pada program rumah belajar yaitu menggunakan sistem pembelajaran *non- digital* dan *digital*.

### 1. *Non-Digital*

Pembelajaran *non-digital* adalah bentuk pembelajaran yang tidak menggunakan bantuan teknologi. Tujuan pembelajaran *non-digital* ini adalah untuk mempermudah anak dalam proses pembelajaran. Karena dalam proses pembelajaran *non-digital* terjadi interaksi secara langsung antara peserta rumah belajar dengan mentor menggunakan alat bantu pada umumnya yaitu alat tulis seperti buku tulis, buku gambar, pensil, bolpoin, ataupun pensil warna.

Pembelajaran *non-digital* ini dijalankan dimasa pandemi covid-19 sesuai dengan protokol yang sudah ditentukan oleh pemerintah. Protokol yang diterapkan adalah dengan mencuci tangan sebelum masuk ruangan, menggunakan masker, menggunakan *handsanitizer*, menerapkan *physical distancing* pada saat proses pembelajaran

berlangsung, dan melakukan pembatasan untuk jumlah anak yang diajar. Tujuan tersebut guna menanggulangi dan memutus rantai penyebaran covid-19 secara cepat sehingga proses belajar dapat berjalan dengan aman dan nyaman.

Adapun peraturan yang diterapkan saat pembelajaran non-digital adalah penyampaian materi selama 40 menit dan dilanjutkan dengan pemberian latihan soal dan juga belajar sambil bermain. Untuk materi yang diberikan masih dasar seperti membaca, menulis, mewarnai, dan juga berhitung (KEMENDIKBUD, 2019).

Pemberian materi dapat berbentuk *games* yang dapat membantu anak – anak mudah mengingat apa yang telah dipelajari. Untuk *games* yang diberikan berupa *games* interaktif seperti berhitung beruntut, tebak huruf dan angka.



**Gambar 2.** Pembelajaran *non- digital*



**Gambar 3.** Pembelajaran Bentuk *Games*

## 2. *Digital*

Pembelajaran *digital* adalah sistem pembelajaran berbasis komputer yang memanfaatkan teknologi internet atau teknologi inFormulirasi, karena dengan bantuan internet pengetahuan yang dijangkau akan lebih luas (Yuliani, 2020). Media yang digunakan dalam pembelajaran *digital* rumah belajar ini adalah :

### a. Zoho Form

Zoho merupakan salah satu layanan webtop. Webtop merupakan suatu sistem operasi yang berjalan secara online. Dalam aplikasi zoho form ini diterapkan karena pada aplikasi zoho form mempunyai fitur yang dapat langsung ditulis secara online seperti halnya dengan buku tulis, sehingga proses pembelajaran dapat menarik.



**Gambar 4.** Pembelajaran dengan Aplikasi Zoho Form

### b. Google Formulir

Google Formulir adalah inovasi baru dari sebuah layanan yang dirancang untuk memudahkan validasi data atau informasi. Google formulir digunakan untuk

memberikan latihan soal yang sama halnya dengan aplikasi zoho form, tetapi dengan aplikasi yang lain dan berbeda agar mereka lebih banyak memahami dan mengetahui aplikasi yang ada. Sehingga pengetahuan yang mereka terima lebih banyak dalam bidang teknologi.

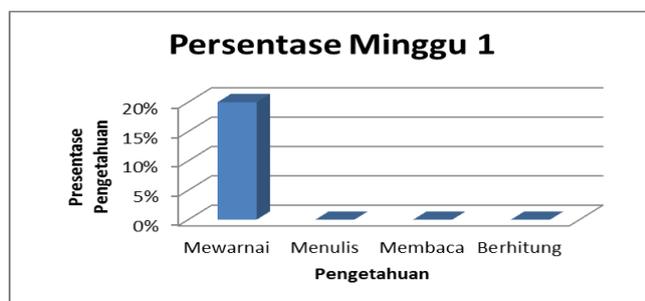


**Gambar 5.** Pembelajaran dengan Aplikasi Google Formulir

Setelah dilakukan proses pembelajaran, maka dilakukan *post test* untuk mengetahui hasil dari proses pembelajaran dengan cara mengisi formulir kuisioner.

### III. Hasil dan Pembahasan

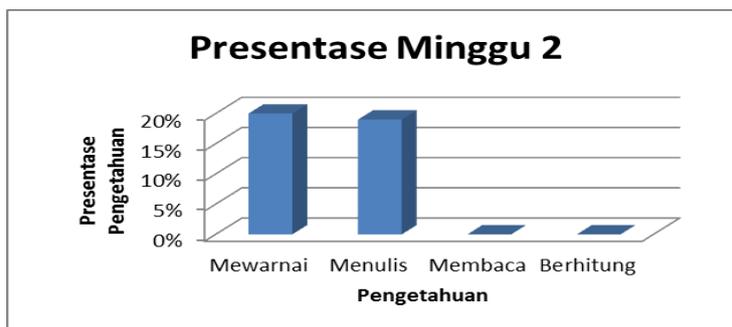
Dalam menanggulangi jumlah anak yang tidak bersekolah di Indonesia dikarenakan beberapa faktor yaitu keterbelakangan ekonomi maupun mental, maka dilakukan program rumah belajar dengan tujuan untuk mengurangi jumlah anak di Indonesia yang buta huruf dan angka dengan menggunakan metode pembelajaran *non-digital* dan *digital*. Dimana hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan selama 1 bulan yaitu dimulai dari tanggal 1 September sampai 30 September 2020. Berikut merupakan hasil dari pembelajaran pada program rumah belajar:



**Gambar 6.** Persentase Minggu 1

Berdasarkan gambar 1 bahwa di minggu pertama dilakukan *test* mengenai materi dasar seperti, mewarnai, menulis, membaca, dan berhitung dengan presentase maksimal masing-masing kemampuan tiap individu adalah 100%. Dimana hasil dari *test* tersebut menyatakan bahwa seluruh peserta program rumah belajar masih belum mengerti mengenai materi menulis, membaca dan berhitung. Kemampuan yang di kuasai hanya mewarnai, dikarenakan mewarnai merupakan hal dasar yang tidak perlu pemahaman lebih. Persentase mewarnai peserta adalah 20% dari presentase maksimum yaitu 100%, dimana persentase mewarnai 100% diukur dari kerapian, kesesuaian dengan pola

gambar, dan perpaduan warna yang digunakan. Pada minggu kedua peserta mengalami penambahan kemampuan pada diri masing – masing seperti yang telah tertera pada gambar di bawah ini:



Gambar 7. Persentase Minggu 2

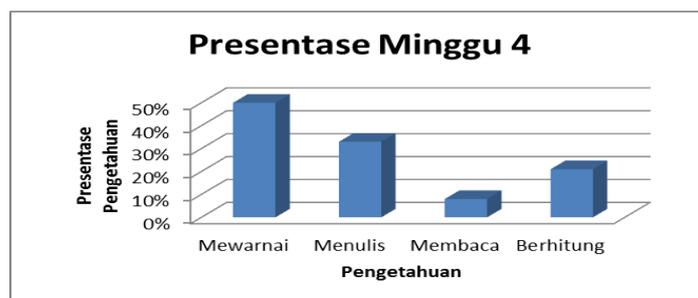
Berdasarkan gambar 2 bahwa di minggu kedua mengalami penambahan kemampuan menulis tiap peserta rumah belajar, yang dimana di minggu pertama hanya menguasai mewarnai. Persentase antara mewarnai dan menulis secara berturut-turut adalah 20% dan 19% dari persentase maksimum yaitu 100%. Dimana persentase mewarnai 19% merupakan penambahan pengetahuan menulis tiap individu yang masih dalam arahan mentor yaitu harus disebutkan bagaimana ciri – ciri dari huruf yang akan ditulis. Untuk persentase maksimum mewarnai 100% meliputi kerapian penulisan, dan ketanggapan peserta. Materi dasar yang lain seperti membaca dan berhitung masih belum diasah lebih lanjut di minggu kedua, dimana materi tersebut akan dipelajari di minggu selanjutnya. Pada minggu ketiga peserta mengalami penambahan kemampuan yaitu sesuai dengan gambar di bawahini:



Gambar 8. Persentase Minggu 3

Berdasarkan gambar 3 menyatakan bahwa di minggu ketiga peserta mengalami peningkatan yang drastis dari minggu sebelumnya. Peserta di minggu ini mengalami penambahan pengetahuan dasar yaitu berhitung dimana metode yang diterapkan pada materi berhitung adalah dengan *games* interaktif yang dapat mudah dipahami oleh peserta rumah belajar sehingga presentase berhitung peserta didik bisa mencapai 19% dari persentase maksimum yaitu 100% yang meliputi kelancaran berhitung dan ketanggapan dalam menjawab pertanyaan. Selanjutnya terjadi peningkatan pada materi

dasar yang sudah mereka kuasai sebelumnya yaitu menulis dimana materi menulis ini peserta didik sudah dapat menulis tanpa adanya arahan dari mentor, arahan yang dimaksud adalah mentor sudah tidak menyebutkan ciri – ciri dari huruf yang akan ditulis sehingga persentase kemampuan menulis mencapai 20% dan untuk materi mewarnai juga mengalami peningkatan persentase menjadi 21%. Sehingga materi dasar yang sudah mereka kuasai pada minggu ketiga yaitu mewarnai, menulis, dan berhitung. Pada minggu keempat peserta mengalami penambahan kemampuan yang tertera pada gambar di bawah ini:



Gambar 9. Presentase Minggu 4

Berdasarkan gambar 8 bahwa di minggu keempat peserta mengalami penambahan pengetahuan dan peningkatan materi yang sebelumnya mereka kuasai. Dimana di minggu keempat ini materi yang mereka kuasai yaitu mewarnai, menulis, membaca, dan juga berhitung. Untuk persentase masing- masing materi yaitu mewarnai 50%, menulis 33%, membaca 8%, dan juga berhitung 21% dari masing-masing persentase maksimum yaitu 100%. Untuk persentase maksimum membaca meliputi kelancaran peserta dalam membaca dan pengejaan huruf atau angka yang tepat. Dari persentase yang telah disebutkan kemampuan mewarnai peserta rumah belajar tetap paling tinggi. Namun, untuk kemampuan membaca peserta didik masih minim dikarenakan mereka masih dalam tahap pengenalan huruf dan angka. Dari minggu pertama sampai minggu keempat peserta mengalami peningkatan yang cukup drastis, dari segi pengetahuan dan pemahaman yang mereka terima selama proses pembelajaran.

#### IV. Kesimpulan

Didapatkan kesimpulan bahwa anak yang keterbelakangan ekonomi maupun mental dapat mengejar ketertinggalan kemampuannya dengan diadakannya pembelajaran secara rutin yang dibuktikan dengan persentase sebelum pembelajaran dimulai hanya 20% yaitu kemampuan mewarnai saja. Setelah dilakukan pembelajaran selama satu bulan terjadi penambahan kemampuan belajar peserta didik rumah belajar yaitu mewarnai 50%, menulis 33%, membaca 8%, dan juga berhitung 21%.

#### V. Daftar Pustaka

Desyinta, Nuraini(2020, 04 Mei). *Alasan Mutu Pendidikan Indonesia Masih Rendah*. Dikutip 23 September 2020

dari:<https://www.google.com/amp/s/m.bisnis.com/amp/read/20200504/79/1236020>/alas an-  
mutu-pendidikan-indonesia-masih-rendah.

ABC(2019, 23 Juli). *Partisipasi Pendidikan Naik Tapi Jutaan Anak Indonesia Masih Putus Sekolah*. Dikutip 23 September 2020  
dari:<https://www.tempo.co/abc/4460/partisipasi-pendidikan-naik-tapi-jutaan-anak-indonesia-masih-putus-sekolah#:~:text=Dari%20data%20yang%20dimiliki%20Tim,2%2C420%2C866%20ana%20k%20yang%20tidak%20bersekolah>

Kementrian Kesehatan Republik Indonesia (KEMENKES). (2020).  
<https://covid19.kemkes.go.id/category/situasi-infeksi-emerging/info-coronavirus/#.X3ZWNVOyQzQ>

Yuliani, Meda.(2020). *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan : Teori dan Penerapan*. Jakarta : Penerbit Yayasan Kita Menulis.

KEMENDIKBUD. (2019). *Mendikbud Ungkap Pentingnya Konsep Bermain dan Belajar di Jenjang PAUD*. Dikutip 26 Oktober 2020 dari: <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/mendikbud-ungkap-pentingnya-konsep-bermain-dan-belajar-di-jenjang-paud>.

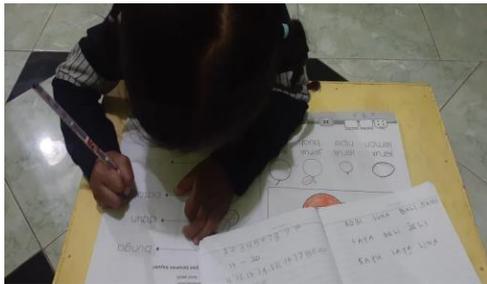
## VI. Lampiran



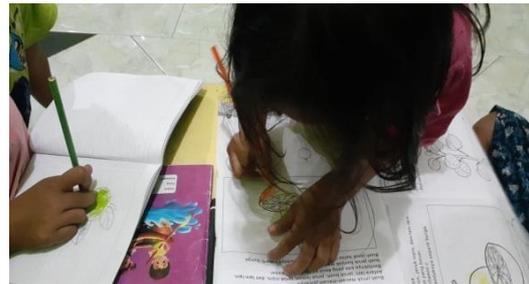
Proses Pembelajaran



Pendataan Peserta Rumah Belajar



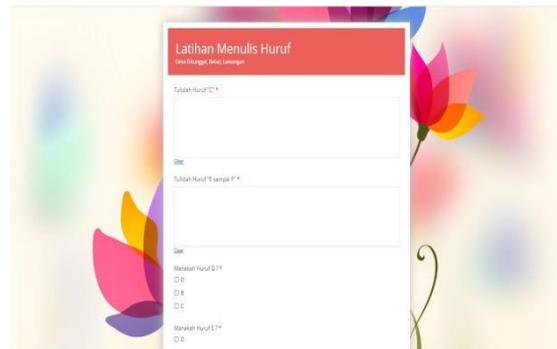
Proses Pembelajaran



Proses Pembelajaran



Proses Pembelajaran digital



Proses pembelajaran digital



Proses Pembelajaran



Peserta Rumah Belajar